

Handleiding Laat je stem horen



15-25	+/- 60 min.

Spel in het kort

De leerlingen hebben 45 minuten de tijd om het codewoord te vinden. Door het oplossen van opdrachten krijgen de leerlingen letters van het codewoord. Lukt het om binnen 45 minuten het juiste woord te vinden? Voor en na het spel vullen leerlingen een formatief formulier in over hun bijdrage aan de samenwerking.

Het spel is op twee manieren te spelen:

1) Met de hele klas:

Bij deze variant werkt de hele klas samen om het juiste codewoord te vinden. De klas wordt gesplitst in 5 groepjes. Iedere groep maakt twee opdrachten.

2) In groepjes:

Bij deze variant strijden de groepjes tegen elkaar en lossen dus alle groepjes alle 10 de opdrachten op. Vorm groepjes van minimaal 2 leerlingen.

Inhoud van het spel

- opdrachtenblad
- antwoord-/letterkaarten
- website met aftelklok <https://klasse.cito.nl/#/>
 - Klik op tabblad Stemmen
- formulier samenwerken

Voor de les


Print voor elke leerling het formulier samenwerken, zie bijlage. Print ook de opdrachtbladen en antwoord-/letterkaarten uit. Wordt het spel met de gehele klas als één groep gespeeld dan is één geprinte set voldoende. Wordt spel gespeeld in groepjes, waarbij elke groep alle opdrachten moet oplossen, dan is het handige de opdrachtenkaarten en de antwoord-/letterkaarten vaker te printen. De groepjes hoeven dan niet op elkaar te wachten.


Let op: druk de antwoord-/letterkaarten dubbelzijdig en de opdrachtenbladen enkelzijdig en in kleur af.

opdrachtblad	antwoord-/letterkaart																																			
<p style="text-align: center;">Doolhof</p> <table border="1"><tr><td>e</td><td>l</td><td>l</td><td>e</td><td>w</td><td>?</td><td>w</td><td>e</td><td>l</td><td>k</td><td>e</td><td>r</td><td>e</td><td>l</td><td>k</td></tr><tr><td>w</td><td>e</td><td>l</td><td>l</td><td>e</td><td>n</td><td>?</td><td>w</td><td>e</td><td>w</td><td>e</td><td>l</td><td>k</td><td>w</td><td>e</td><td>l</td></tr></table>	e	l	l	e	w	?	w	e	l	k	e	r	e	l	k	w	e	l	l	e	n	?	w	e	w	e	l	k	w	e	l	<table border="1"><tr><td style="text-align: center;">antwoord</td><td style="text-align: center;">letter</td></tr><tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">K</td></tr></table>	antwoord	letter		K
e	l	l	e	w	?	w	e	l	k	e	r	e	l	k																						
w	e	l	l	e	n	?	w	e	w	e	l	k	w	e	l																					
antwoord	letter																																			
	K																																			

Start van de les


- Laat leerlingen op het formulier de velden 'profiel' en 'vooraf' invullen
- Laat (invullen website) het thema en speldoel introduceren
- Deel de klas in groepen.

 <p>variatie</p>	De wijze van groepsverdeling beïnvloedt het samenwerken. Als leraar bepaal je: wil je dat leerlingen in bestaande groepjes samenwerken of juist in nieuwe samenstellingen?
---	--

 <p>kijktip</p>	Je kunt ervoor kiezen om leerlingen zelf groepen te laten samenstellen zodat je dit kunt observeren. Hoe stellen leerlingen zich tegenover elkaar op? In het bijzonder: worden leerlingen die niet meteen een groepje hebben uitgenodigd door anderen?
--	--

Het spel begint

Start de timer. De klas heeft nu 45 minuten om de opdrachten te maken en het codewoord te vinden. Elk groepje krijgt eerst een opdracht. Als de leerlingen het eens zijn over welke antwoord-/letterkaart juist is, brengen ze deze kaart naar de docent en krijgen ze de volgende opdracht. De opdrachten zijn gericht op rekenen-wiskunde en lopen uiteen van kale optelopgaven tot het logisch redeneren over getal reeksen.


 <p>kijktip</p>	Zodra de groepen veranderen, verandert ook de dynamiek. Leerlingen kunnen een andere rol aannemen in een andere of in een grotere groep. Observeer welke rolveranderingen je ziet.
---	--

Hulp geven

Geef zo min mogelijk hulp bij de opdrachten. Als een groepje vastloopt kan juist beroep worden gedaan op deelvaardigheden van samenwerken zoals: effectief communiceren, hulp vragen en geven, etc. Komt een groepje écht niet verder en dringt de tijd? Wijs dan eventueel nogmaals op de vraag die gesteld wordt of geef een kleine hint over de manier waarop de opdracht aangepakt kan worden.


Hulpmiddelen

In principe hebben leerlingen geen hulpmiddelen nodig om de opgaven op te lossen en het juiste codewoord te vinden. Laat leerlingen bij het zoeken van het codewoord géén internet gebruiken. Ze zouden dan een woordgenerator de juiste volgorde van letters kunnen laten bepalen. Komen leerlingen niet uit bepaalde opgaven, geef dan aan dat ze de rekenmachine mogen gebruiken. Hulpmiddelen als potlood, pen, papier, liniaal etc. mogen uiteraard wel gebruikt worden bij het oplossen van de opgaven.


 <p>kijktip</p>	Hoe komt een groepje verder als ze vastzitten met een opdracht? Wie heeft welke actie ondernomen? Bijvoorbeeld: vat er iemand hardop samen wat ze al wél weten?
--	---

Alle letters gevonden

Als alle opdrachten zijn gemaakt, zijn de letters van het codewoord verzameld. Ze liggen dan in willekeurige volgorde. Samen moeten de leerlingen een woord vormen dat iets te maken heeft met het thema. Wat is de juiste volgorde van de letters? Leerlingen mogen de opdracht eventueel opnieuw maken als ze vermoeden dat een letter niet klopt.

 variatie	Voor een moeilijkere variatie moeten de leerlingen na elke opdracht de niet gekozen antwoord-/letterkaarten wegleggen uit het spel. Die kaarten mogen ze niet meer gebruiken en ook niet meer inzien.
--	---

Als de klas het eens is over welk codewoord de letters vormen, voeren ze het in op de website. Let op: als het ingevoerde codewoord fout is gaat er een halve minuut van de tijd af. Het is dus van belang dat de hele klas achter de poging staat.


 kijktip	Hoe worden leerlingen bij de beslissing om een woord in te voeren betrokken? Wordt op elke suggestie gereageerd of wordt het (juiste) codewoord pas na drie keer noemen gehoord?
--	--

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als het codewoord geraden is of als de tijd om is. De stilte biedt de mogelijkheid om buiten de tijd door te gaan. De tijd zal dan oplopen. Je kunt er ook voor kiezen om meteen over te gaan naar de afronding met het formulier uit de bijlage.

Afronding “Laat je stem horen”

Individueel vullen leerlingen het formulier verder in. Als de tijd het toelaat kun je plenair nabespreken. Bijvoorbeeld: wat is je opgevallen tijdens de observaties? Of wat zijn goede tips voor de volgende keer?

 variatie	Voor een meer klassikale nabespreking kun je het formulier op een groot scherm projecteren. In plaats van dat leerlingen een eigen kopie invullen, plakken zij met post-its antwoorden op het scherm. Deze variatie geeft meer de mogelijkheid om door te vragen en op elkaar te reageren.
--	--

Meer lezen over samenwerken?

Een voorbeeldmatig leerplankader samenwerken, te raadplegen via:

[Voorbeeldmatig leerplankader samenwerken - SLO](https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/samenwerken/voorbeeldmatig/) (<https://www.slo.nl/thema/meer/21e-eeuwsevaardigheden/samenwerken/voorbeeldmatig/>)

Thijs, A., Fisser, P. & van der Hoeven, M. (2014). Rapportage 21e eeuwse vaardigheden in het curriculum van het funderend onderwijs. Enschede: SLO.



Profiel

naam:

klas:

datum:

thema:

|| vooraf:

Wat zijn volgens jou kenmerken van goed samenwerken?

.....
.....

Wat ga jij doen om goed te kunnen samenwerken?

.....
.....

◀ achteraf:

Wat is een eerlijk cijfer voor jouw bijdrage aan de samenwerking?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Wat deed je goed tijdens het samenwerken?

.....
.....

Wat vond je het moeilijkst aan het samenwerken?

.....
.....

Wat heb je geleerd van het samenwerken?

.....
.....

▶ speel

Laat je stem horen 

▶▶ Geef jezelf een tip voor de volgende keer

Om nog beter samen te werken ga ik

.....
.....

.....
.....



Beschrijf **concreet** gedrag.

Niet: beter mijn best doen

Wel: hulp vragen aan anderen wanneer een opdracht vastloopt